
PlayStation
MAGICAL DICE KIDS
マジカルダイスキッズ
ARC Entertainment

ワシの描いた絵の中にあるワンダーランド「G3'S Youton Factory」、
通称GYFなんじゃが、そのGYFでブタのボス、ブタボクが反乱を起こしたようなんじゃ。

ブタボクは、GYFのあちこちにある建物を封印し、おかしなブタの銅像を建てている。
このままでは、GYFはメチャメチャじゃ。

ワシのかわりに建物の封印を解いてブタボク一味をこらしめてくれ！
頼んだぞ、キッド、アイリーン、デイビッド、スージー！！



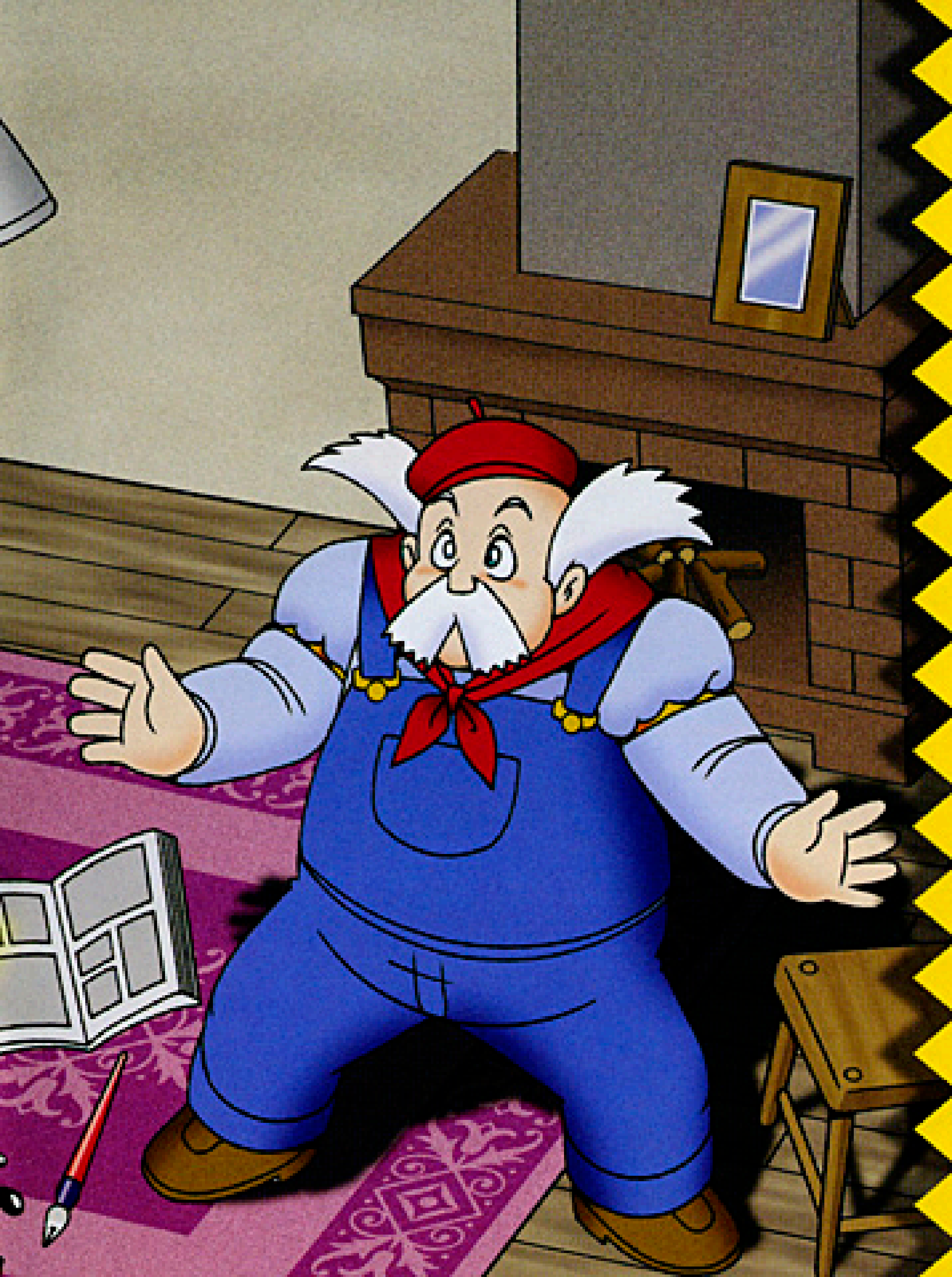
ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation 2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

お問い合わせ：(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター TEL 03-3475-7444
ゲームの内容や裏技などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1～4人 | メモリーカード 1ブロック | マルチタップ対応 1～4人 | アナログコントローラ対応（振動のみ）

SCPS 10135



CONTENTS



G3'S YOUYON FACTORY(GYF)へようこそ！
わたしの名前は「空中少女Q」。GYFの案内役よ。よろしくね。
ゲームの基本ルールはこんな感じなの。



ダイスを振って建物を目指して！

ブタボクから建物を取り返すには、とにかく、建物のマスまでいかないといけないの。MP（マジカルパワー）を使ってダイスを振ると、出た目の数だけ先に進めるわ。



銅像を壊して建物を復活させて！

建物のマスに止まると、そこにいる従業員にGOLDを渡して銅像を壊してもらえるわ。GOLDが足りないときは、我慢してね。銅像が壊れると、建物が復活するの。

従業員を仲間にして！

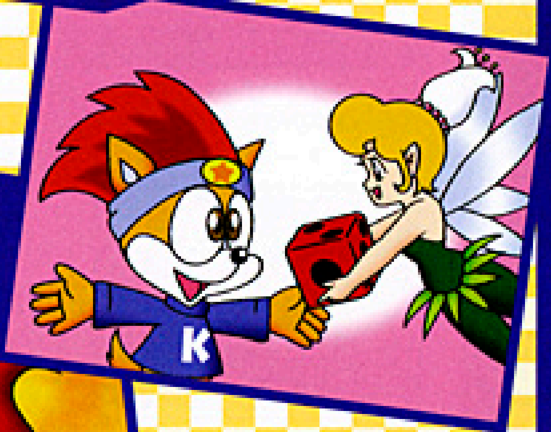
建物が復活すると、従業員を仲間にできるわ。従業員は、いろんな技を持っているから、けっこう頼りになるかもね。





いろんなカードを使ってみて!

もちろん、ダイスを振るだけじゃなくて、カードを使うことも大切。
カードには、たくさん種類があるから、どれを使うか迷っちゃうかもね。



マジカルダイスを集めて!

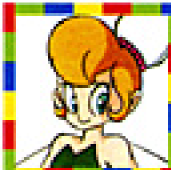
トランプのマークになっているチェックマークを全部集めてスタートマスに戻ると、不思議な力のあるマジカルダイスが手に入るの。





ボスを倒して!

ステージにある建物が全部復活すると、ボスの登場よ。手に入れたマジカルダイスを使って、ボスを倒してね。ボスを倒すと、ステージクリアなの。



ゲームの始めかた



タイトル画面

ディスクを正しくセットして、本体の電源を入れると、オープニングムービー再生後、タイトル画面が表示されます。タイトル画面でSTARTボタンを押して、タイトルメニューに進んでください。タイトルメニューでは、以下の項目を選択できます。



★ストーリーゲーム・・・・・ストーリーゲームを始めます。
★パーティーゲーム・・・・・パーティーゲームを始めます。
★コンティニュー ・・・・・・メモリーカード差込口1のメモリーカードからデータをロードして、続きをプレイします。

ストーリーゲームの始めかた

ストーリーゲームは、1人プレイ用のモードです。
ゲームを始める前に、プレーヤーの名前を入力してください。
名前を入力すると、ゲームが始まります。
ストーリーゲームの流れについては、12ページを参照してください。
ストーリーゲーム・パーティーゲームとも名前入力後、プレイ順がシャッフルされます。



パーティーゲームの始めかた

パーティーゲームは、1～4人プレイ用のモードです。
ゲームを始める前に、プレイする人数、使用するコントローラとキャラクターを選択し、各プレーヤーの名前を入力してください。名前を入力後、ステージ選択画面でステージ1～3の中からプレイするステージを選択します。
最後に、ゲームの終了条件を決めると、ゲームが始まります。終了条件やラウンド数をクリアすると、成績が発表されゲーム終了となります。



操作方法

アナログコントローラを使用すると、ゲーム中に状況に応じた振動を楽しむことができます。
振動機能のオン/オフは、LED赤色/消灯に関わらず、ゲーム中の[オプション]→[振動設定]で行います。コントローラを使用するときの操作は、振動機能以外、アナログコントローラと共通です。

コントローラ



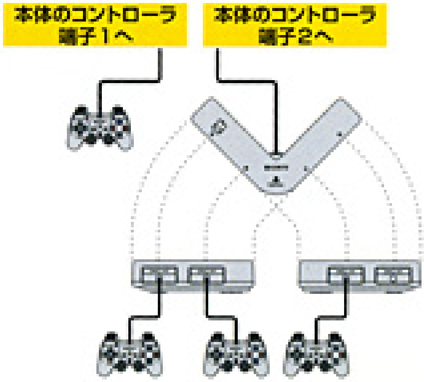
アナログコントローラ DUALSHOCK



2～4人で遊ぶときは

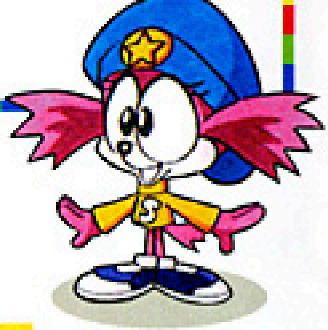
1～2個のコントローラを1～4人で使用するか、別売りのマルチタップ(SCPH-1070)をコントローラ端子2に接続して最大4個(コントローラ端子1に接続されたコントローラを含む)のコントローラを使用します。

※このソフトでは、"PlayStation 2"専用マルチタップを使用することはできません。必ずマルチタップ(SCPH-1070)を使用してください。
※マルチタップを使用する場合は、本体の電源を入れる前にコントローラ端子2にマルチタップを接続し、マルチタップのコントローラ端子2-Aに必ずコントローラを接続し、2-B、2-Cの順でコントローラを接続してください。





ゲーム画面



ゲーム画面

ゲーム画面には、以下のような項目が表示されます。

ステータスウインドウ

SELECTボタンで表示／非表示を
切り替えます。





メニューウインドウ

メニューウインドウには、プレーヤーが選択できる行動が表示されます。



★ダイス・・・・1～4個のダイスを振ります。

★ステイ・・・・ダイスを振らずに、現在のマスで休みます。

★従業員・・・・就業中の従業員の技を使います。
仲間になっている従業員が２人以上いるときは、GOLDを使って就業中の従業員を変更することができます。

★カード・・・・持っているカードを使います。
カードは６枚まで持てます。

★情　報・・・・さまざまな情報を確認できます。
「ルール確認」はストーリーモードでは見られません。





★オプション・・・・・・・・・・・ ゲームのセーブや設定変更を行います。

セーブ・・・・・・・・・・・・・・ メモリーカード差込口１のメモリーカードにゲームの進行状況をセーブします。

ゲーム終了・・・・・・・・・・ ゲームを終了してタイトル画面に戻ります。

カメラアングル・・・・・・・ 視点を変更します。
[自由]を選択し、SELECTボタンでステータスウインドウを非表示にすると、方向キーでカメラ位置、△ボタン/■ボタンでズームを調整できます。

メッセージ速度・・・・・・・ メッセージの表示スピードを設定します。

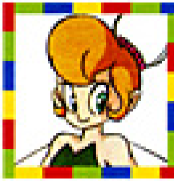
アニメーション速度・・・・ グラフィックの表示スピードを設定します。（※アニメーション速度を変更すると、グラフィック表示がスキップする場合があります。）

Comの思考速度・・・・・・ コンピュータプレイヤーの思考スピードを設定します。

振動設定・・・・・・・・・・・ アナログコントローラの振動機能をオン/オフします。

初期設定に戻す・・・・・・・ 設定を初期状態に戻します。

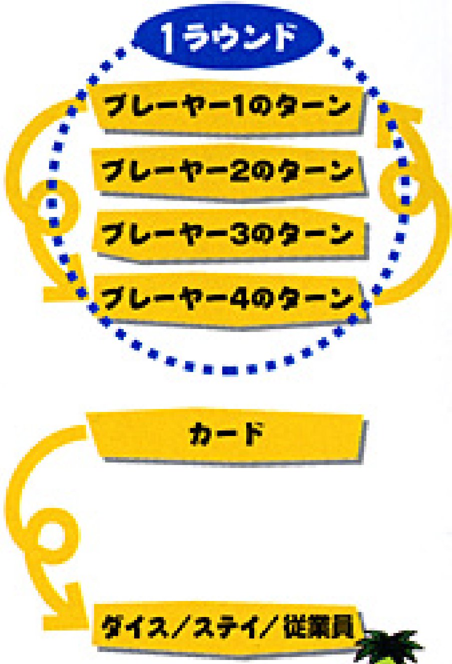




基本ルール

ゲームの流れ

ゲームは、各プレーヤーが順番にプレイすることで進行していきます。各プレーヤーがプレイする順番のことをターンと呼びます。各プレーヤーの行動が1ターンずつ終了すると、1ラウンドになります。ストーリーゲーム／パーティーゲームのどちらも、必ず4プレーヤーでプレイします。



ターンの流れ

プレーヤーがダイス・ステイ・従業員のいずれかを実行するとそのターンは終了します。カードは、その前に使ってください。
ダイスは、最大4個まで振ることができ、振ったダイスと同じ数のMPが消費されます。MPが1～3しかないときは、ダイスも最大1～3個までしか振ることができません。
（MPの最大値は9、最低値は2です。）
ステイすると、現在のマスから動かずに、MPを4回復するかカードを引くかを選択できます。ターンが始まったときにMPがないと、強制的にステイとなり、MPが4回復します。強制的にステイとなったときは、仲間にしていたすべての従業員を失います。





チェックマーク／周回

各ステージには、トランプのマークが表示されているチェックマークが4つあります。すべての種類のチェックポイントを通過してからスタートマスを通ると、1周となります。ステージを1周すると、ボーナスGOLDとマジカルダイスが1つ手に入り、最大MPが1増えます。

精　算

5ラウンドを終了するごとに、精算が行われます。精算が行われると、所有する建物の数などに応じたボーナスGOLDが各プレーヤーに与えられます。
しかし、建物が3つ以上復活していると、ブタボクが襲撃してきます。各プレーヤーがブタボクの要求するGOLDを払うか払わないか決めてください。
返答の内容でブタボクの攻撃が決定します。



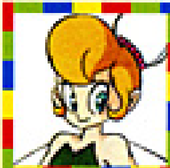
★4人払う・・・・・・・・・ 全員からGOLDを受け取る。建物に小攻撃。
★3人払う・・・・・・・・・ 3人からGOLDを受け取り、1人の全MPと最大MPを1減らす。
★2人払う・・・・・・・・・ 誰からもGOLDを受け取らずに、建物に中攻撃。
★1人払う・・・・・・・・・ 誰からもGOLDを受け取らずに、3人のMPを減らす。
★全員払わない ・・・・ 誰からもGOLDを受け取らずに、建物に大攻撃。

建　物

封印された建物マスに止まると、その建物の従業員にGOLDを渡して建物を復活させることができます。
ほかのプレーヤーが持っている建物のマスに止まると、料金を払わなければいけません。ただし、十分なGOLDがあれば、買収することができます。自分の建物のマスに止まると、その建物をレベルアップ(増築)できます。
レベルアップすると、ほかのプレーヤーから受け取れるGOLDや最大耐久力が上がります。ブタボクの攻撃などで建物の耐久力が0になるとレベルが下がり、レベルが0になると再び封印されます。
建物のレベルアップ/ダウンにあわせて最大耐久力もアップ/ダウンしますが、耐久力は最大まで回復します。

検問所

1～3の各ステージには、ボスが出現する検問所マスがあります。
ボスとの勝負には持っているマジカルダイスが必要です。使用するマジカルダイスが多いほど、ボスに勝つ確率が高くなります。(最高で9つまで使用できます。)



マスについて



マスの種類

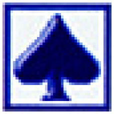
ステージには、以下のようなマスが配置されています。

▼ スタート

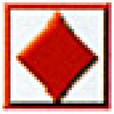


★スタートマス
ステージ開始時のスタート地点です。すべてのチェックマークを集めてから通過すると、ボーナスGOLDとマジカルダイスがひとつ手に入り、最大MPが１増えます。

▼ チェックポイント



★スペードマス
止まるとダイスの出た目×100GOLDが手に入り、持っている建物をレベルアップできます。



★ダイヤマス
止まるとMPと持っている建物の耐久力が最大まで回復します。



★ハートマス
止まると持っている建物に移動できます。ただし、ステージ4ではクラブマスと同じ効果を受けます。



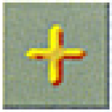
★クラブマス
止まるとダイス３つの目の合計×100GOLDが手に入ります。

▼ 検問所

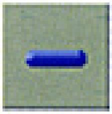


★検問所マス
ステージのボスが出現するマスです。詳しくは９ページを参照してください。

▼ GOLD

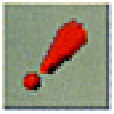


★GOLDプラスマス
ダイスの出た目×100GOLDが手に入ります。



★GOLDマイナスマス
ダイスの出た目×100GOLDを失います。

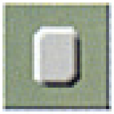
▼ イベント



★イベントマス

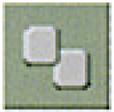
イベントカードを１枚引いて、そのカードの指示にしたがいます。
詳しくは、17ページを参照してください。

▼ カード



★カードドローマス

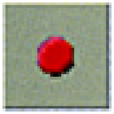
カードを１枚手に入れます。カードの内容は、18～21ページを参照してください。



★カードドロー２マス

カードを２枚手に入れます。カードの内容は、18～21ページを参照してください。

▼ MP回復



★MP回復マス

MPが2回復します。

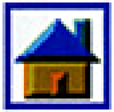
▼ カードショップ



★ショップマス

カードを売買できるカードショップです。カードを買うごとに、そのカードの値段が高くなります（インフレ）。カードを売るときの値段は、カードの最初の値段の半額です。

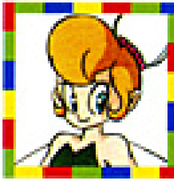
▼ 建物



★建物マス

ステージにある建物です。
詳しくは、9ページを参照してください。





ストーリーゲームとマップ

ストーリーゲームの進めかた

ストーリーゲームは、GYFを元の世界に戻すためにブタボクを倒すまでの物語をプレイするモードです。

スタート ▶▶▶▶ ステージ1 ▶ ステージ2 ▶ ステージ3 ▶▶ ステージ4



ストーリーゲームは、1人プレイ専用モードです。プレーヤーの名前を入力すると、ゲームが始まります。



ステージ1～3は、ブタボクの手下が支配するマップを舞台にしています。ステージクリアとなった時点で2位以内の成績を残さないと、次のステージに進めません。

ステージ4は、いよいよブタボクと対決です。建物を復活させるのではなく、ブタボクの城を攻撃します。ブタボクに止めの一発をさしたプレーヤーが、ストーリーゲームの優勝者となります。



ステージ1

湖のある美しい町、レイクタウンです。分岐のない小さなステージです。



- 1 花屋
- 2 パン屋
- 3 教会
- 4 風車小屋

- スタートマス
- イベントマス
- ドローマス
- ドロー2マス
- 建物マス
- ショップマス
- 検問所マス（ボスとの対決マス）
- GOLD+マス
- GOLD−マス
- MP回復マス
- チェックポイントマス スペード
- チェックポイントマス ダイヤ
- チェックポイントマス ハート
- チェックポイントマス クラブ

ステージ2

水の中の不思議な町、シーファーム小江戸です。分岐部分では先を考えて動きましょう。

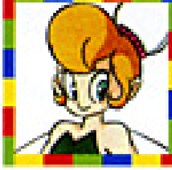


1 魚政
2 大将すし
3 かに放題
4 鈴木釣具店
5 水族館
6 田中真珠店

ステージ3

GYFの遊園地、ビギーランドです。分岐が複雑なので、チェックポイントの位置に注意しましょう。
ブタ電車、コースター、自由落下は、建物を復活させて、そのマスにぴったり止まらないと乗ることができません。この3カ所のルートは、ルート逆転しても進行方向が逆転しません。





従業員

従業員のルール

建物を復活させると、その建物にいる従業員を仲間にすることができます。複数の従業員を仲間にしたときは、最後に仲間にした従業員が就業中となります。メニューウインドウの従業員コマンドで技を使えるのは、就業中の従業員だけです。就業中の従業員は、従業員コマンド内でチェンジ料分のGOLDを使って変更することができます。
従業員の技を使うには、従業員ごとに決められた数のMPが必要です。チャージ期間は一度技を使ってから次に技を使うまでに必要なターン数です。チャージ期間中は技を使えません。

▼ 従業員と技



★雪だるま君

| MP:1 | チャージ:5 | チェンジ料:200 |

2ターンのあいだ自分以外の全プレーヤーから、進んだ数×100GOLDを奪います。



★サイバード

| MP:2 | チャージ:4 | チェンジ料:150 |

ほかのプレーヤーがいるマスへワープさせてくれます。



★スラピョン

| MP:2 | チャージ:3 | チェンジ料:100 |

何かいいものを持ってきてくれます。



★プリン

| MP:3 | チャージ:11 | チェンジ料:350 |

最大MPを1増やしてくれます。



★ラビット

| MP:1 | チャージ:5 | チェンジ料:400 |

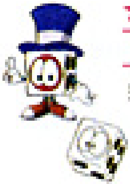
好きなプレーヤーのカードを好きな金額で買ってきてくれます。



★ピッグ

| MP:3 | チャージ:7 | チェンジ料:500 |

500GOLD払うと、カードショップを呼び出してくれます。



★サイコロン

| MP:4 | チャージ:10 | チェンジ料:650 |

好きなマスに連れていってくれます。

?

★グレイ君

| MP:5以上の全MP | チャージ:16 |
| チェンジ料:1500

好きなプレーヤーのマジカルダイスを1つ盗んできてくれます。



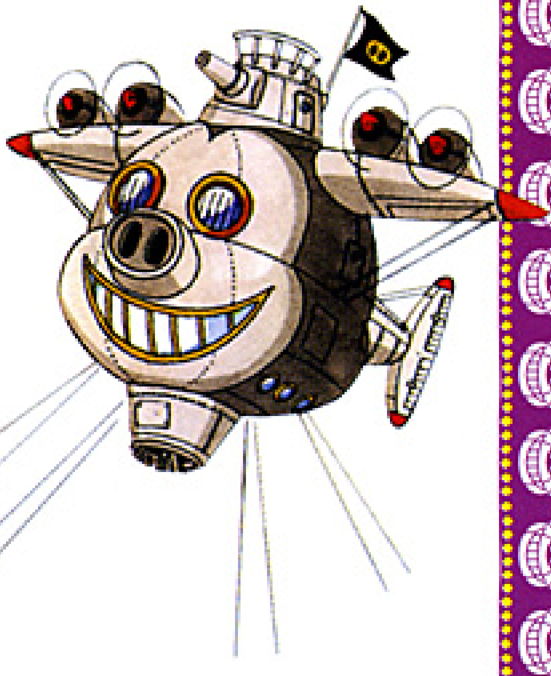
イベントカード

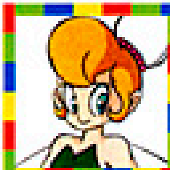
イベントカード

イベントマスに止まると、イベントデッキという山札からイベントカードを１枚引きます。イベントデッキには、25種類のイベントカードが2枚ずつ、計50枚で構成されています。イベントデッキにカードがなくなると、50枚すべてのカードをシャッフルして、新しいイベントデッキを作ります。



MP全回復	GOLD -1000	ブタボク攻撃	ドロー	マジカルDICE
MP-4	GOLD吸収	ブタボク猛攻	ディスカード	
最大MP +1	シャッフル	建物アップ	カード没収	
最大MP -1	ジャンプ	デフレ	従業員帰還	
MP吸収	１回休み	カード紛失	チャージ	
GOLD +1000	全員休み	ご乱心	進行方向逆転	





カード

カードの種類

カードショップ、ドローなどで手に入るカードには、以下のようなさまざまな種類があります。

▼ 移動系（いどうけい）



★ 1すすむ 200G

1マス進みます。



★ 2すすむ 250G

2マス進みます。



★ 3すすむ 300G

3マス進みます。



★ 6すすむ 380G

6マス進みます。



★ 10すすむ 475G

10マス進みます。



★ ？すすむ 250G

1～20マス進みます。



★ MP移動（エムピーいどう） 540G

MPを使った分だけ進みます。



★ 1～10すすむ 1350G

1～10の好きな数だけ進みます。



★ 1もどる 400G

1マス戻ります。



★ 3もどる 700G

3マス戻ります。

▼ ジャンプ系



★ 投げ飛ばし（なげとばし） 350G

プレーヤーをランダムに移動させます。
移動先のマスの効果を受けます。



★ 呼び出し（よびだし） 750G

すべてのプレーヤーを、現在のマスへ移動させます。移動先のマスの効果は発生しません。



★ ジャンプ 2200G

プレーヤーを好きなマスへ移動させます。移動先のマスの効果を受けます。
使うと1回休みになります。

▼ 建物系（たてものけい）



★ 文化財指定（ぶんかざいしてい） 160G

建物を7ターンのあいだ文化財に指定します。文化財になると買収することができません。カードの効果も受けなくなり、耐久度も減りません。



★ 弱体化（じゃくたいか） 380G

建物のレベルを１下げます。使うと持っているGOLDの1/4を失います。



★ 増築（ぞうちく） 500G

建物のレベルを１上げます。



★ 暴利（ぼうり） 250G

建物の収益を7ターンの間、3倍にします。ただし、精算には影響しません。



★ 身売り（みうり） 420G

自分の建物を好きな金額で売ります。拒否された場合、相手から建物の収益を得ます。



★ 地震（じしん） 1100G

すべての建物のレベルを１下げます。使うと最大MPが１減ります。



★ 聖域（せいいき） 1200G

6ターンのあいだ、自分の建物がすべて文化財になります。使うと１回休みになります。



★ 磁石（じしゃく） 600G

選んだ建物は、5ターンのあいだ、通過しただけで止まったときと同じ効果があります。



★ 商談（しょうだん） 2800G

建物を指定GOLDで購入します。拒否された場合、そのGOLDを所有者から奪います。使うと１回休みになります。

▼ 従業員系（じゅうぎょういんけい）



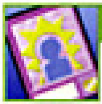
★ いろう 600G

好きなプレーヤーの従業員を１人建物へ戻します。



★ トレード 500G

自分の就業中の従業員を、好きなプレーヤーの従業員と交換します。



★ チャージ 300G

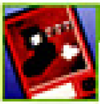
自分の従業員１人のチャージ期間を、MPを使った分だけ短くします。



★ 臨時の祭日（りんじのさいじつ） 1900G

すべての従業員が建物へ戻ります。

▼ 妨害系（ぼうがいけい）



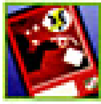
★ 足かせ（あしかせ）　150G

3ターンのあいだ、1マスしか進めなくなります。



★ 穴あき財布（あなあきさいふ）　780G

好きなプレーヤーを、5ターンのあいだ、1マス進むたびに、300GOLDを失うようにします。使うと最大MPが1減ります。



★ ゴミ禁止令（ゴミきんしれい）　340G

すべてのプレーヤーは、8ターンのあいだ、カードを捨てると、GOLDを半分とMPを5失うようになります。

▼ 防御系（ぼうぎょけい）



★ 打ち消し（うちけし）　350G

自分が引いたイベントカードか、自分が対象のカードの効果を打ち消します。



★ 強奪（ごうだつ）　2700G

好きなプレーヤーのカードを1枚奪います。使うとGOLDを半分失い、最大MPが1減ります。



★ 強要（きょうよう）　1350G

好きなプレーヤーのカードを1枚捨てます。使うとGOLDを半分失い、1回休みになります。



★ 拝借（はいしゃく）　400G

好きな相手のカードを勝手に使います。そのプレーヤーは使われたカードを2枚手に入れます。

▼ MP回復系（エムピーかいふくけい）



★ MP回復2（エムピーかいふく2）　50G

MPを2回復します。



★ MP吸収（エムピーきゅうしゅう）　300G

好きなプレーヤーからMPを3奪います。使うとGOLDの1/4を失います。



★ MP回復5（エムピーかいふく5）　180G

MPを5回復します。



▼ ドロー系



★ 宝くじ（たからくじ） 900G

カードを2枚引きます。



★ 切り札（きりふだ） 450G

カードを3枚引きます。
使うと1回休みになります。



★ ギャンブル 1700G

カードを1枚ランダムに失い、
カードを4枚引きます。

▼ 全体系（ぜんたいけい）



★ ルート逆転（ルートぎゃくてん） 350G

進行方向が逆転します。



★ ハイレート 1000G

7ターンのあいだ、自分の収入と支出が
2倍になります。精算には影響しません。



★ 時間停止（じかんていし） 2400G

自分以外のプレーヤーは、次のターンで
1回休みになります。使うとGOLDの1/3を失います。

▼ 非買カード（ひばいカード）

カードの中には、カードショップで売っていないものもあります。以下のようなカード以外にも、隠されたカードがたくさんあります。



★ テンプク

10000GOLD以上持っている
プレーヤーは、GOLDを半分失います。



★ ただの紙（ただのかみ）

すべてのプレーヤーは、所持GOLDが2倍になります。（借金の場合も含みます。）



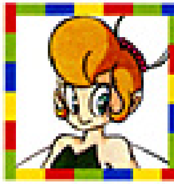
★ 従業員違反（じゅうぎょういんぞうはん）

すべてのプレーヤーは、仲間の従業員の数だけ
最大MPが減り、カードをランダムに失います。

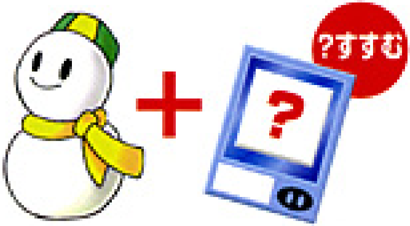


★ バブル経済（バブルけいざい）

10ターンのあいだ、すべての建物の
価格と収入が4倍になり、借金で復活した建物を
買収することも可能になります。



ヒント



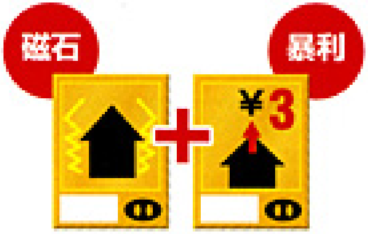
★ 従業員＋カードは効果大

従業員の技とカードを同時に使うと、効果が大きくなります。
たとえば、雪だるま君の技＋[?すすむ]カードの組み合わせは相手から
たくさんのGOLDを手に入れる
有効な戦法です。



★ ブタボクに注意!

精算時にやってくるブタボクの攻撃を受けると、MPを減らされたり、
建物を壊されたり、とかなりのダメージになります。
精算前にはMPを回復して、大事な建物には[文化財指定]カードを
使って攻撃に備えておきましょう。



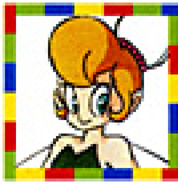
★ カードを組み合わせよう

復活させた建物に[磁石]や[暴利]などのカード同士をうまく組み合わせて
使用すると、相手プレーヤーからGOLDをたくさん奪うことができます。
18～21ページを参考に、有効な組み合わせを
考えてみましょう。



★ 急がば回れ

ステージ1やステージ2と違い、ステージ3は分岐が多く、チェックマーク
を集めるのが難しくなっています。カードショップで[MP移動]や[ジャンプ]
などの移動系のカードを買って、無駄のない移動をすることがポイントです。



みんなでうたおう

♪マジカルダイスキッズ

作詞・曲 BANANA ICE (バナナアイス)

1番

ワン、トゥー、ワン、トゥー、スリー、ヒア ウィ ゴー
1.2.1.2.3. here we go!

アイ カム バック ホーム フロム スクール デイ
I come back home from school day
マイ ママ セッド ユア スィンギン トゥ ウェル
My mama said "you are singing too well"
オルウェイズ イッツ トゥル ホエナイム ドゥイン トゥ ヒップ
Always it's true when I'm doing to hip
バット シー ダズン ノウ ホワッタイム イット イズ
But she doesn't know what time it is

ウッパッパ オ パオッパ ウッパッパ オ パオッパ
★ uu papa oh pa wo pa uu papa oh pa wo pa
ウッパッパ オ パオッパ マジカルダイスキッズ
uu papa oh pa wo pa MAGICAL DICE KIDS

★くりかえし

エブリバディ バディベイビー ブーム イン ザ ボックス
Everybody body baby boom in the box
レッツ パーティ ウィズ マジカル ドリーミン キッズ
Let's party with magical dreamin' kids
ショウユー グルーブ トゥ ザ ビート ア リトルビット オブ オールド スクール
Show you groove to the beat a little bit of old school
ウォナ フックアップ ザ リズム アンド ハーモニー
Wanna hook up the rhythm and harmony

ソー エニバディ バディベイビー ブーム イン ザ ボックス
So anybody body baby boom in the box
レッツ ジャム ウィズ ザ キッズ カミン バックトゥバック
Let's jam with the kids coming back to back
ショウユー ジャンプ トゥ ザ ビート ア リトルビット オブ ニュー スクール
Show you jump to the beat a little bit of new school
ウォナ ピックアップ ザ リズム アンド ハーモニー
Wanna pick up the rhythm and harmony

ライフ イズ フォー ザ ラブリー ドリーム アンド アイル ブリン イット トゥー ヤ
★★ Life is for the lovely dream and I'll bring it to ya
アップサイド ダウン オンザフロア レット ミー ショウ ユー ドリーム カム トゥルー
★★★ Upside down on the floor let me show you dream come true

ドン ストップ クリック チェック マジカルダイスキッズ
Don't stop click,check Magical Dice Kids
インサイド アウト ユー ステップ フロム ティービー トゥ リアリティ
Inside out you step from TV to reality
ユ スィー サムバディ コール ユー マジカルダイスキッズ
You see somebody call you Magical Dice Kids

2番

アイ ワズ ホーム オール デイ サンデイ
I was home all day Sunday
マイ ダディ セッド ハウ メッスィ イズ ユア ルーム
My Daddy said "how messy is your room
イッツ グッ フォ ミー ホエン アイム ドゥイン トゥ ホップ
It's good for me when I'm doing to hop
バット ヒー ダズン ノウ ホワッタイム イット イズ
But he doesn't know what time it is

★2回くりかえし

エブリバディ バディ ベイビー ブーム イン ザ ボックス
Everybody body baby boom in the box
レッツ ゴー アヘッド ロール アンド ラウンド アラウンド
Let's go ahead roll and round around
ショウ ユ グルーブ トゥ ザ ビート ア リトル ビット オブ オールド スクール
Show you groove to the beat a little bit of old school
ウォナ フック アップ ザ サウンズ オブ メリーゴーラウンド
Wanna hook up the sounds of merry-go-around

ソー エニバディ バディ ベイビー ブーム イン ザ ボックス
So anybody body baby boom in the box
レッツ トライ トゥ ゴー フォー イット ラウンド フォー ラウンド
Let's try to go for it round for round
ショウ ユ ジャンプ トゥ ザ ビート ア リトル ビット オブ ニュー スクール
Show you jump to the beat a little bit of new school
ウォナ ピックアップ ザ メロディ オブ メリーゴーラウンド
Wanna pick up the melody of merry-go-round

★★くりかえし ★★★くりかえし ★2回くりかえし





スタッフ

■プロデューサー
赤川 良二（Arc Entertainment Inc.）

■ディレクター
永嶋 敦（Arc Entertainment Inc.）
吉田 博彦（ACID）／田村 大輔（ACID）

■アシスタントディレクター
山本 幸治（Arc Entertainment Inc.）

■プログラマー
五反田 成高（ACID）

■グラフィッカー
杉原 正教（ACID）／由良 名都子（ACID）

■キャラクターデザイン
澤 良一（サンジャック）

▼サウンド制作

■プロデューサー
藤澤 孝史（SCEJ）

■音楽プロデューサー
清水 彰彦（SOYTZER MUSIC）

■作・編曲
BANANA ICE

■テーマソング
「Magical Dice Kids」
歌／山口 美沙
作詞・曲／BANANA ICE

■ミュージックプログラミング
（有）スタジオクリシェ

■サウンドエフェクト
金井 貴史（SCEJ）

▼CGムービー制作（SCEJ）

■プロデューサー
平松 修治

■ディレクター
堀江 弘昌

■CGデザイナー
田中 正幸／柳 美樹子／得丸 尚人
藤井 高広／岸本 好子／女井 秀久
渡辺 真理／川俣 有未

■テクスチャーデザイナー
宮田 浩司／長野 さやか／石栗 聡子

■フレームエディター
吉沢 康晴

■エンコードエンジニア
福井 智

■モーションキャプチャー
真田 麻子／田崎 信也／北澤 和明

■モーションアクター
女井 秀久

■スタッフロールムービー
澤 良一（サンジャック）

■ムービープログラム
生魚 清一

■制作協力
株式会社 ポリフォニー・デジタル

■プロモーション
小宮 一昭（SCEJ）／細谷 恵（SCEJ）
小川 亜希子（SCEJ）

■販売企画
浅川 哲朗（SCEJ）

■タイトルロゴ
阿部 晃一

■解説書編集
安原 健一郎（豊玉屋）

■解説書・パッケージデザイン
原　英子（ビショップ）

■パッケージコーディネイト
小宮 浩典（SCEJ）／鈴木 宏枝（SMC）

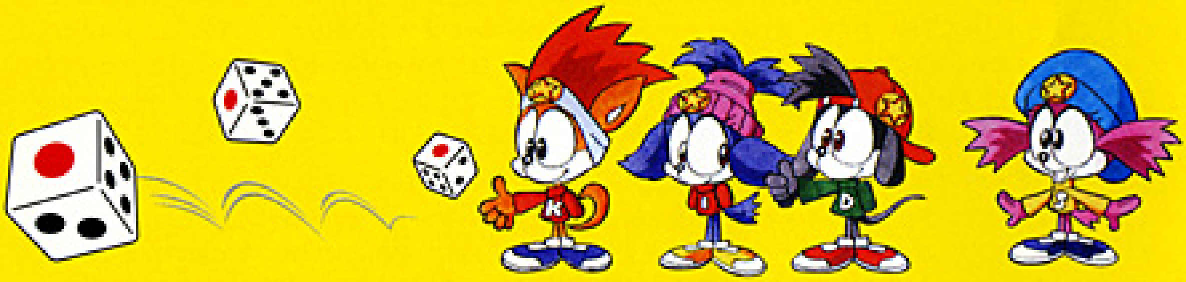
■デバッグスタッフ
日吉 正樹（SCEJ）／豊田 明彦（SCEJ）
三友 健太郎（SCEJ）／及川 和子（SCEJ）
磯野 奈緒子（SCEJ）／吉川 光男（SCEJ）
徳能 悠（SCEJ）／吉岡 ちえ子（SCEJ）
加藤 純平（SCEJ）

■エグゼクティブプロデューサー
佐藤 明（SCEJ）

■ゲーム制作
（有）アシッド

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"で使用できます。このディスクは NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになる機種の「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。



SCPS 10135